

Overview

I vår butik har vi valt att sälja kameror. Vi har en enkel TabellLayoutPanel med alla produkter i vänstra delen och en varukorg samt tillhörande knappar på högra delen.

Klasser i korthet

Vi har delat upp vårt program i flertalet klasser. Huvudklassen är **ShopWindow** som innehåller vår layout samt en del av metoderna och största delen av klickeventen. I **Product**-klassen ligger inläsning från fil och skapandet av produktobjekt. **CheckoutWindow** hanterar utcheckning av alla cartobjekt, här kan man även skriva in sin rabattkod. Samma fönster blir till kvitto. **Cart** innehåller klassegenskaper som skapar våra cartobjekt samt kontroll av sparad CSV från tidigare session. **DiscountCode** hämtar en sparad csv och gör discountobjekt. **AddButton** innehåller endast en ärvd buttonklass med en Product objekttegenskap.

ShopWindow.cs

Detta är vårt huvudformulär, där ligger grund-GUI:n som visar hela butiken. Den mesta av designen samt aktuella event som sker i detta formulär hanteras här. Klasserna som detta formulär kommunicerar med är: **Product** för att initiera inläsning av våra produkter och skapandet av varje produktobjekt med tillhörande TableLayoutPanel för varje produkt. **Cart** för att läsa in dom eventuella produkter som ligger sparade i varukorgen och för att lägga till nya produkter i varukorgen varje gång du väljer att addera något till Cart. Här finns även initiering av DiscountCode-listan och uppskapandet av vårt **CheckoutWindow**.

Product.cs

I denna klassen skapas alla våra produktobjekt. Inläsningen sker från en csv-fil. Därefter kallar vi på den mest vitala metoden i programmet, den som skapar upp produktutbudet i **ShopWindow**. Produkterna skapas i en TableLayoutPanel som innehåller bild, namn, beskrivning, pris och knapp. Varje produkt läggs till i en FlowLayoutPanel som sedan läggs till i **ShopWindow**.

CheckoutWindow.cs

Här skapar vi upp ett nytt formulär för att hantera utcheckningen, där får man möjlighet att skriva in en rabattkod. Fönstret agerar även som det slutgiltiga kvittot. Här har vi utöver all GUI design för formuläret även placerat de events som ligger på kontrollerna. Detta formulär anropar i sin tur klasserna: **ShopWindow** för att vid stängning av kvittot rensa alla objekt som ligger kvar under körning. **Cart** för att få tillgång till dom produkterna som ligger i varukorgen och populera CheckoutWindow-datagriden med dessa. **DiscountCode** för att hämta in listan av rabattkoder som är giltiga.

Mindre klasser

Cart.cs

I cart finns klassegenskaper för varukorgen. Det kontrolleras om det ligger något sparat från någon tidigare session. I så fall läses detta in och skapar upp både ett produktobjekt och ett varukorgsobjekt.

DiscountCode.cs

Här finns metoder för hämtning av csv-fil med rabattkoder och skapande av DiscountCode-objekt från innehållet i csv-filen.

AddButton.cs

Denna klassen är endast till för att ärva egenskaper från Button samt skapa en egen egenskap som innehåller varje produkt.